

XBOX 360

KINECT



Harry Potter

PER KINECT

imagination
abu dhabi



HARRY POTTER FOR KINECT software © 2012 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Eurocom Developments Ltd.
All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.

WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s12)

5000148093



Harry Potter

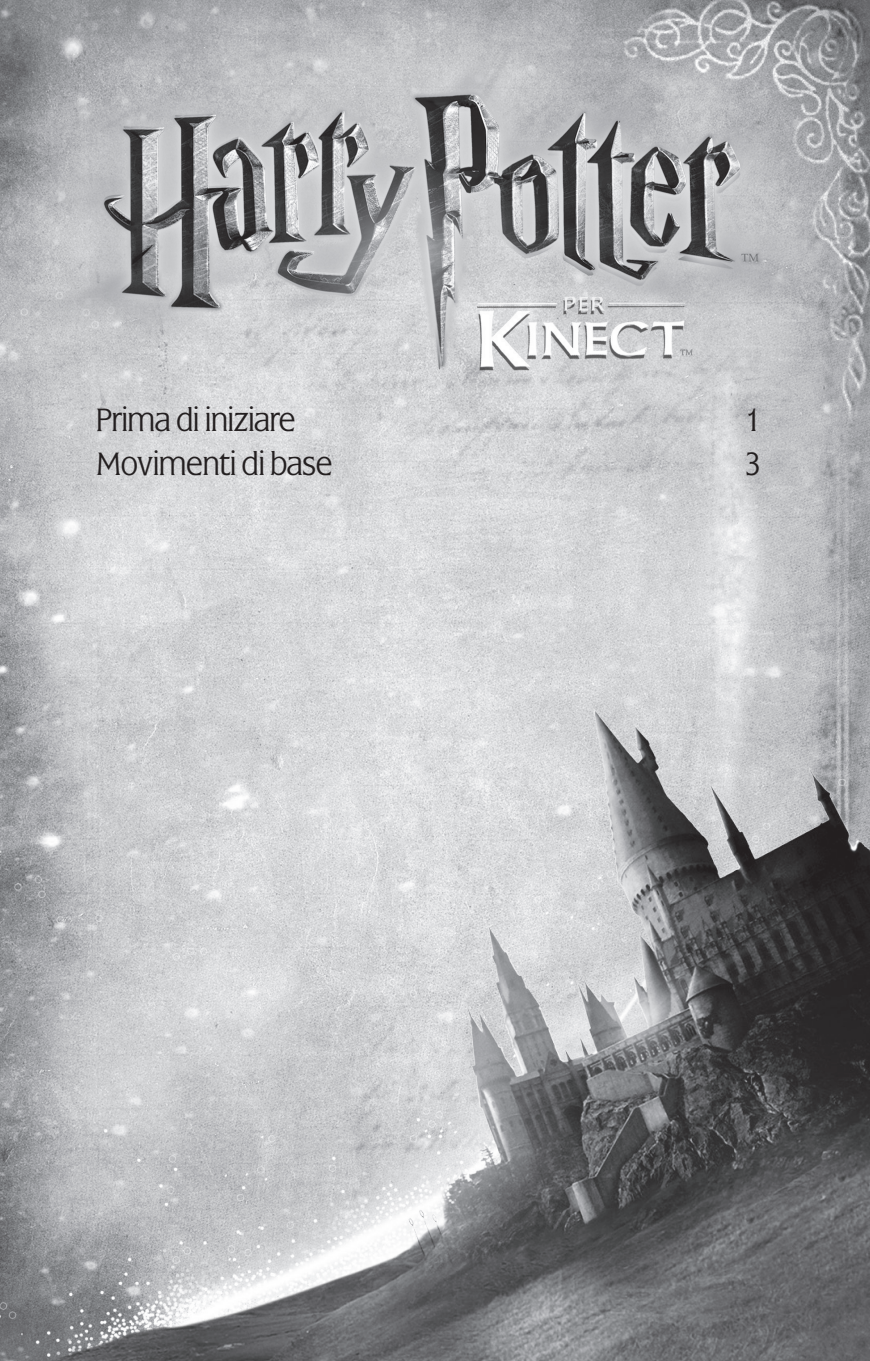
PER
KINECT™

Prima di iniziare

1

Movimenti di base

3



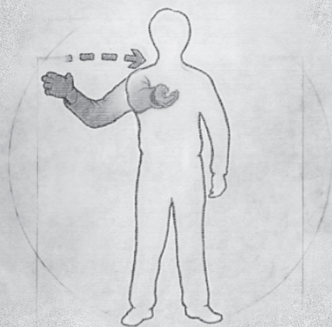
Prima di iniziare

Seleziona modalità di gioco destrorsa o mancina

Quando richiesto all'inizio del gioco, alza la mano destra o la sinistra sopra la testa per giocare con la mano destra oppure con la sinistra. La mano che alzerai sarà la mano con cui **impugnerai la bacchetta** (la mano da usare per lanciare incantesimi e compiere altri movimenti di gioco).

Navigare tra i menu

Per scorrere tutte le opzioni disponibili nei menu, compi un movimento di scorrimento con la mano destra davanti a te. Per muoverti in direzione inversa, scorri con la mano sinistra.



Alza la mano destra sopra la testa per selezionare un menu o un'opzione. Alza la mano sinistra sopra la testa per tornare al menu o all'opzione precedente.

NOTA: Devi sempre usare la mano destra per selezionare e la sinistra per tornare indietro, indipendentemente da quale sia la mano della bacchetta.

Selezionare la modalità di gioco

Dopo aver ricevuto il tuo invito a Hogwarts, puoi scegliere di giocare in modalità Film o in modalità Personale.

NOTA: *In entrambe le modalità, inizierai a giocare dal primo anno e potrai sbloccare minigiochi, sfide e personaggi giocabili speciali.*

Modalità film (Movie Mode)

La modalità film ti permette di rivivere alcuni dei momenti più celebri degli otto film di Harry Potter interpretando il ruolo del protagonista di ogni scena.

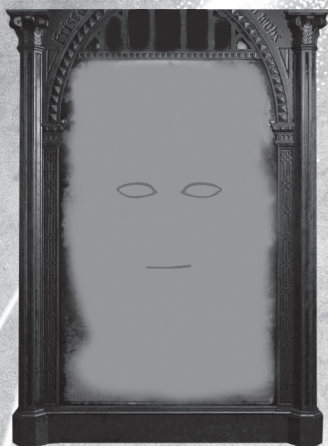
Modalità personalizzata (Custom Mode)

La modalità personalizzata ti permette di creare il tuo studente di Hogwarts personalizzato e rivivere i momenti più celebri interpretando il tuo personaggio.

Creazione del personaggio in modalità personalizzata

Se scegli di giocare in modalità personalizzata dovrai visitare Madama McClan, dove la videocamera Kinect ti scatterà una foto per creare un personaggio simile a te!

Quando ti verrà richiesto, avvicina il viso alla videocamera Kinect. A seconda di dove è posizionato il Kinect, potresti doverti abbassare per centrare l'inquadratura. Per un risultato ottimale, allinea occhi e bocca allo schema, e guarda dritto in camera.



Se l'immagine non ti soddisfa, puoi scattare un'altra foto tutte le volte che vuoi.

Movimenti di base

Raccogliere oggetti

Per raccogliere un oggetto, posiziona la mano della bacchetta di fronte a te fino a che non vedrai comparire sullo schermo una mano che copia i tuoi movimenti (potresti dover muovere la mano su o giù, o a destra e a sinistra per qualche istante prima di vederla comparire).

Quando apparirà la tua mano sullo schermo, muovila in direzione dell'oggetto che vuoi raccogliere. Quando il cerchio sullo schermo sarà pieno, avrai raccolto l'oggetto.



NOTA: Per alcuni dei giochi ti sarà chiesto di alzare la mano priva di bacchetta sopra la testa per poggiare o lasciare un oggetto.

Lanciare incantesimi

Cambiare l'incantesimo attivo

Puoi visualizzare il nome dell'incantesimo correntemente selezionato ("attivo") nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.

Per cambiare il tuo incantesimo attivo, pronuncia a chiare lettere il nome dell'incantesimo che vuoi utilizzare o muovi le mani nella posizione associata in gioco a quell'incantesimo (imparerai la posizione delle braccia per selezionare ciascun incantesimo nel momento in cui apprenderai quell'incantesimo nel corso del gioco. Per esercitarti con le varie posizioni delle braccia, seleziona "Incantesimi" dalla lavagna).

NOTA: In alcuni giochi è richiesto l'utilizzo di un solo incantesimo, mentre altri giochi ti permettono di utilizzare diversi incantesimi. Per questo è importante imparare i vari nomi e la posizione delle braccia per selezionarli e cambiare incantesimo attivo rapidamente quando è necessario.

Lanciare incantesimi

Per lanciare il tuo incantesimo attivo, alza la mano della bacchetta, poi piegala all'indietro verso la spalla (piegando il gomito come per lanciare un amo da pesca) ed infine stendila in direzione dello schermo.



NOTA: Alcuni incantesimi richiedono un movimento diverso per essere lanciati. Vedi "Incantesimi speciali" più avanti.

Prendere la mira

Sullo schermo, un bersaglio si muove seguendo i movimenti della tua mano.

Usalo per sapere in che direzione verrà lanciato l'incantesimo.

Punta la mano della bacchetta verso sinistra per lanciare l'incantesimo a sinistra, o verso destra per mirare a destra.

Incantesimi speciali

Ci sono due incantesimi che richiedono movimenti diversi da quelli descritti sopra:

Protego: Per attivare uno scudo protettivo, posiziona entrambe le mani davanti a te.

Lumos Maxima: Per evocare la luce, alza la mano priva di bacchetta sopra la testa.

Schivare

Salta, abbassati e spostati (non basta inclinarsi) a destra e a sinistra per evitare ostacoli e oggetti che vengono verso di te. La tempistica per saltare e abbassarsi può essere difficile da seguire all'inizio, quindi non preoccuparti se sbagli. Continua a provare!

Volare su un manico di scopa

Per manovrare il tuo manico di scopa, inclinati a destra e a sinistra. Inclina solo il busto per un risultato ottimale. Più ampia è l'inclinazione, più in fretta girerai.

NOTA: Se giochi a Quidditch nel ruolo di cercatore, cerca di stare il più possibile vicino alla scia gialla del boccino d'oro per andare più veloce e catturare il boccino più in fretta.



Lasciare una “scia”

Posiziona la mano della bacchetta di fronte a te fino a che non vedrai comparire sullo schermo una mano che copia i tuoi movimenti. Potresti dover muovere la mano su o giù, o a destra e a sinistra per qualche istante prima di vederla comparire. Quando la vedrai apparire, muovi rapidamente la mano in qualsiasi direzione (se muovi la mano troppo lentamente, non lascerai nessuna scia).

A seconda del gioco, puoi usare la scia per colpire degli oggetti sullo schermo o indirizzare alcuni incantesimi.

Girarsi

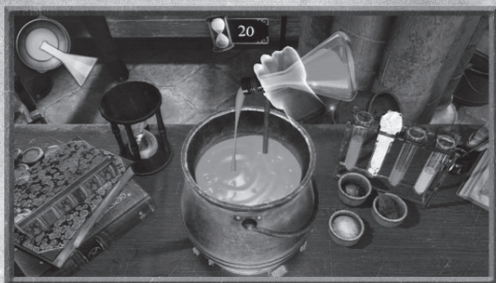
In alcuni giochi, gli obiettivi si trovano intorno a te in ogni direzione. Per far girare il tuo personaggio, inclinati a destra e a sinistra. Più ampia è l'inclinazione, più in fretta girerai.

NOTA: Alcuni giochi hanno un indicatore radar nell'angolo inferiore destro dello schermo che indica in quale direzione devi girarti per fronteggiare un obiettivo.

Altri movimenti

In molti dei giochi sono presenti altri semplici gesti e movimenti oltre a quelli già descritti, quindi leggi attentamente i suggerimenti nelle schermate di caricamento di ciascun gioco!





Mettere in pausa o abbandonare la partita

Puoi attivare il menu di pausa abbassando il braccio destro lungo il fianco e il sinistro in basso verso l'esterno fino a formare un angolo di 45 gradi (indipendentemente da quale sia la tua mano della bacchetta).



Nel menu di pausa, usa i movimenti di scorrimento per visualizzare tutte le opzioni disponibili. Per abbandonare un gioco, scorri fra le opzioni del menu fino a "Esci", poi alza la mano destra.

Note